Paulina Rubio

Juan Luis Guerra y 440

Jon Secada

Héroes Del Silencio

David Bisbal

La Quinta Estación

Mecano

Coti

Ana Torroja

singstar®

Latino

Natalia Lafourcade

TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB

MANUAL DE INSTRUCCIONES

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD/EPILEPSIA/CONVULSIONES

LEE ANTES DE USAR TU SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO PLAYSTATION®2.

Un porcentaje muy pequeño de personas puede experimentar convulsiones por epilepsia o desmayos cuando se exponen a ciertos patrones de luces o luces intermitentes. La exposición a ciertos patrones o fondos en una pantalla de televisión o cuando se usan videojuegos puede ocasionar convulsiones por epilepsia o desmayos en estas personas. Es posible que estas condiciones ocasionen síntomas de epilepsia no detectados anteriormente o convulsiones en personas sin antecedentes de convulsiones o epilepsia. Si tú o alguien en tu familia tienen una condición de epilepsia o han tenido convulsiones de algún tipo, consulta a tu médico antes de usar videojuegos. SUSPENDE EL USO DE INMEDIATO y consulta a tu médico antes de reiniciar el juego si tú o tu hijo experimentan alguno de los siguientes problemas de salud o síntomas:

- mareo
- visión alterada
- tics oculares o contracciones musculares
- pérdida del conocimiento
- desorientación
- convulsiones
- cualquier movimiento involuntario o convulsión

REINICIA EL USO DE JUEGOS ÚNICAMENTE CON LA APROBACIÓN DE TU MÉDICO.

Uso y manejo de videojuegos para reducir la probabilidad de sufrir convulsiones

- Usa en una zona bien iluminada y mantente lo más alejado posible de la pantalla de la televisión.
- Evita usar televisiones de pantalla grande. Usa la pantalla de televisión más pequeña que tengas.
- Evita el uso prolongado del sistema PlayStation®2.
- Toma un descanso de 15 minutos por hora de juego.
- Evita jugar cuando estés cansado o necesites dormir.

Deja de usar el sistema de inmediato si experimentas alguno de los siguientes síntomas: mareo, náuseas o una sensación similar al mareo; molestia o dolor en los ojos, oídos, manos, brazos o cualquier otra parte del cuerpo. Consulta a tu médico si la condición persiste.

ADVERTENCIA PARA LOS PROPIETARIOS DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

No conectes tu sistema PlayStation®2 a una TV de proyección sin antes consultar el manual del usuario de la TV, a menos que sea del tipo de pantalla LCD. De lo contrario, es posible que se dañe la pantalla de tu televisión de forma permanente.

MANEJO DE TU DISCO CON FORMATO PlayStation®2:

- Este disco sólo debe usarse en consolas PlayStation®2 con la norma NTSC U/C.
- No lo dobles, aplastes o sumerjas en líquidos.
- No lo dejes bajo la luz directa del sol o cerca de una estufa u otra fuente de calor.
- Asegúrate de tomar descansos ocasionales al jugar durante períodos largos.
- Mantén limpio este disco compacto. Siempre toma el disco por los bordes y guárdalo en su caja de protección cuando no lo uses. Limpia el disco con una tela limpia, suave y que no suelte pelusa, con un movimiento recto desde el centro hacia los bordes externos. Nunca uses solventes o limpiadores abrasivos.

SingStar® Latino® Consejos y recomendaciones

Información de la guía de consejos para el juego

Guías de juegos de PlayStation Underground. Para obtener recomendaciones y consejos gratuitos visítanos en www.us.playstation.com.

Inscríbete en PlayStation Underground y accede a recomendaciones, consejos y jugadas especiales gratuitas para los juegos publicados por Sony Computer Entertainment America.

En la línea de apoyo técnico/servicio al consumidor no se brindará ninguna recomendación.

Líneas de apoyo técnico/servicio al consumidor:
Argentina: 011-6770-7669
Chile: 800-261-800; (56)(2) 754-6333
Colombia: 01-800-550-7000
México: 01800-759-7669; 5002-9819
Perú: 0-801-1-7000; (51)(1) 511-6100
Llama a estos números si necesitas apoyo técnico o tienes preguntas sobre la instalación o aspectos generales del sistema PLAYSTATION®3 y sus accesorios. Nuestros representantes están disponibles de lunes a viernes de 8:00 a.m. a 7:00 p.m. y sábados de 9:00 a.m. a 2.00 p.m.

CONFIGURACIÓN

Configura el sistema de entretenimiento informático PlayStation®2 siguiendo las instrucciones del manual. Comprueba que el indicador I/⏻ de la parte frontal de la consola esté en rojo. Presiona el botón I/⏻/RESET (reinicio) y el indicador I/⏻ se pondrá verde.

Presiona el botón ⏏ en la parte frontal de la consola para abrir la bandeja del disco y coloca el disco de SingStar® Latino con el lado de la etiqueta hacia arriba. Presiona el disco con suavidad hasta que encaje en su sitio. Cierra la bandeja del disco presionando con firmeza hasta que oigas un clic y SingStar® Latino comenzará a cargarse. Se recomienda no conectar ni desconectar accesorios cuando la consola esté encendida.

Los propietarios de las consolas PlayStation®2 de las series SCPH-30000 y SCPH-50000 deben consultar las instrucciones de configuración que vienen con la consola. Antes de comenzar a jugar, se recomienda seleccionar el idioma en el menú de configuración del sistema de la consola. En este manual, el término "cámara EyeToy®" se utiliza para designar la cámara USB EyeToy®.

Ten en cuenta que la información que contiene este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden a la versión en inglés del juego y podrían haberse incluido algunas pantallas previas a la finalización del producto, que pueden diferir ligeramente de la versión final.

MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) (8MB) (PARA PLAYSTATION®2)

Ten en cuenta que en este manual, el término "Memory Card (Tarjeta de Memoria)" hace referencia a la Memory Card (Tarjeta de Memoria) (8MB) (para PlayStation®2) (código de producto SCPH-10020 E). Las Memory Cards (Tarjetas de Memoria) (código de producto SCPH-1020 E), diseñadas para su uso con software de formato PlayStation®, no son compatibles con este juego.

Para guardar la configuración de la partida y los progresos, introduce una Memory Card (Tarjeta de Memoria) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1. Asegúrate de que haya espacio libre suficiente en la Memory Card (Tarjeta de Memoria) antes de empezar a jugar. Durante la carga, todos los datos de opciones de SingStar® Latino guardados en la Memory Card (Tarjeta de Memoria) se cargarán de forma automática. SingStar® Latino.

ADVERTENCIA: este título utiliza una función de guardado automático. Si insertas una Memory Card (Tarjeta de Memoria) después de iniciar, los datos pueden sobrescribirse.

CÓMO CONFIGURAR LOS MICRÓFONOS SINGSTAR®

SingStar® Latino es compatible tanto con los micrófonos SingStar® con cable como con los micrófonos SingStar® inalámbricos. Si desea obtener más información acerca de cómo configurar y utilizar los micrófonos SingStar®, consulta el manual de instrucciones que viene con el accesorio o visita http://www.sony-latin.com/playstation/.

NOTA: Solo los micrófonos SingStar® oficiales son compatibles con SingStar® Latino. Si se utilizan micrófonos no compatibles, no se detectará el sonido.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, ⬆, ⬇, ⬅, ➡ etcétera, se utilizan para designar la dirección de los botones de dirección del Control Análogo (DUALSHOCK®2).

CÓMO USAR LAS PANTALLAS DE MENÚ

Para desplazarte por las pantallas de menú y ajustar el volumen tendrás que conectar un Control Análogo (DUALSHOCK®2) en el puerto de control 1 antes de empezar a jugar:

Botones ↑, ↓, ← o →	Resaltar opción/seleccionar canción
Botones ⊗	Confirmar/continuar
Botones △	Atrás/cancelar
Botones START	Pausa
Botones L1	Subir volumen de jugador
Botones L2	Bajar volumen de jugador

INICIO

Tras una breve secuencia de video, aparecerá la pantalla de presentación. Presiona el botón ⊗ para acceder a la pantalla Elegir modo.

PANTALLA ELEGIR MODO

CANTAR UN SOLO	Canta un solo entero o una parte de un dueto para conseguir puntos
FIESTA	Monta la competencia para varios jugadores definitiva
ESTILO LIBRE	Practica cantando sin la presión de tener que conseguir puntos
LISTAS	Revisa las mejores puntuaciones para cada canción y las 10 mejores
OPCIONES	Cambia todas las opciones de SingStar®

MODOS DE JUEGO

MODO CANTAR UN SOLO

Prepárate para cantar un solo o a dúo con el cantante original. Cuando cantes un dueto con el cantante original, elige la parte vocal que quieras interpretar y él se encargará de la otra.

Introduce un nombre y selecciona "Hacer una foto" para posar para una foto (debes insertar una cámara EyeToy® antes de empezar a jugar). A continuación, selecciona un nivel de dificultad y escoge la canción que quieres interpretar. Cuanto más alto sea el nivel de dificultad, más tendrás que acercarte a la nota exacta para conseguir puntos. Elige entre cantar la versión normal o corta de la canción y prepárate para hacer vibrar al público.

Durante la interpretación, las letras de la canción aparecerán en la pantalla junto a los indicadores de tono y precisión. A veces las letras aparecerán en cursiva, lo cual significa que el jugador puede cantar, pero no recibirá puntos por esa parte de la canción. El jugador puede cantar una octava más alta o más baja que la grabación original. Siempre que la actuación esté afinada, el jugador recibirá puntos.

Cuando la canción termine, se mostrará la puntuación final junto a la clasificación. Si la puntuación del jugador es suficientemente buena, podrá introducir su nombre en la tabla de puntuaciones.

NOTA: Si hay una Memory Card (Tarjeta de Memoria) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1, la nueva puntuación se guardará de forma automática.

MODO FIESTA

Compite cantando contra un amigo o por equipos de hasta cuatro jugadores. Cada interpretación obtendrá una puntuación, y tras la ronda final se calculará la puntuación general. Hay tres tipos de partida en el modo Fiesta: Pasa el micro, Batalla y Dueto.

MODO PASA EL MICRO

El modo Pasa el micro consiste en siete rondas con varios desafíos para un mínimo de dos y un máximo de ocho jugadores. Selecciona los perfiles de los jugadores que quieras o introduce los nombres de los nuevos participantes para crear dos equipos. Si hay una cámara EyeToy® conectada, ¿por qué no les sacas fotos a los nuevos participantes?

Cuando los equipos estén listos, selecciona un nivel de dificultad para la competencia y decide si las canciones se van a interpretar en su duración "normal" o "corta".

Los equipos se enfrentan simultáneamente en todas las rondas, excepto en el modo Dueto, en el que los temas serán interpretados por dos miembros del mismo equipo. A continuación, será el turno de dos de los jugadores del otro equipo.

NOTA: El equipo rojo puede utilizar el micrófono azul y viceversa, por ejemplo, en una ronda de Dueto. En caso de que sea necesario usar un micrófono SingStar® con un color distinto, las instrucciones en la pantalla aclararán cuál micrófono emplear.

Al final de cada ronda, la puntuación obtenida aparecerá en la pantalla, seguida de la puntuación total de la competencia hasta ese momento. Se otorgan dos puntos al ganador, un punto a ambos equipos si hay empate y cero puntos al perdedor. Los puntos de cada ronda se van sumando y el equipo ganador se revelará al final.

Antes de empezar cada ronda, se elegirán de forma automática los jugadores que serán los protagonistas. Aparecerán las reglas en la pantalla. Léelas detenidamente y presiona el botón ⊗ para empezar a cantar. Todos tendrán la oportunidad de cantar durante la partida, y cada ronda presentará un desafío diferente:

1. Batalla

Dos jugadores se enfrentan cantando una misma canción o parte de un dueto al mismo tiempo. Cada uno consigue puntos individualmente y el jugador con mayor puntuación al final de la ronda gana.

2. Popurrí

Tendrás que dar lo mejor de ti en un popurrí de canciones. Los jugadores interpretan simultáneamente un popurrí (elegido o aleatorio) y ganará quien consiga más puntos.

3. Tras el primer puesto

En este enfrentamiento individual ganará el primero que acumule 5 000 puntos. En el transcurso de una ronda de Tras el primer puesto, el medidor de actuación indica quién es más rápido en conseguir puntos.

4. Dueto

Dos jugadores del mismo equipo cantan juntos y obtienen una puntuación conjunta por su esfuerzo. Después le corresponde actuar al dueto del otro equipo, que intentará mejorar la puntuación de sus contrincantes para ganar la ronda.

5. Sigue así

Para que no sean eliminados, los jugadores tienen que mantener el medidor horizontal de actuación por encima de un determinado nivel, indicado mediante un marcador vertical de color negro. La dificultad irá aumentando a lo largo de la canción y, si alguien baja del nivel marcado, ¡se acabó la partida para él! Si los dos jugadores terminan la canción correctamente, hay un empate.

6. Popurrí mini

Los jugadores interpretan un popurrí mini seleccionado aleatoriamente para lograr la máxima puntuación.

7. Pasa el micro

Los dos equipos se enfrentan en una batalla en la que cada componente canta un fragmento de la canción antes de pasar el micrófono al siguiente. Cada participante contribuye con la puntuación global del equipo, de forma que el equipo que consiga la puntuación más alta gana la ronda.

DUETOS A DOS VOCES

Los jugadores pueden cantar duetos a dos voces. Canta en dulce armonía con el artista original, o con un amigo para obtener una puntuación conjunta. Otra opción es participar en un enfrentamiento que ganará el jugador con la mejor afinación. En el modo Batalla y el modo Dueto, cada uno de los dos jugadores puede cantar una voz distinta usando su propia línea con la letra en la pantalla.

PARTIDAS DE DOS JUGADORES PASA EL MICRO

Si solo hay un jugador en uno o en ambos equipos de una partida de Pasa el micro, las opciones Dueto y Pasa el micro no estarán disponibles, puesto que es necesario al menos un compañero de equipo.

MODO BATALLA

Compite contra un amigo en un duelo de voces y consigue todos los puntos que puedas para ganar. Al final de la batalla se mostrarán las puntuaciones, seguidas de las mejores interpretaciones de esa canción en el nivel de dificultad elegido.

MODO DUETO

Canta con otro jugador para conseguir una puntuación conjunta. Cada parte vocal puede lograr hasta 5 000 puntos. Las puntuaciones de ambos jugadores se suman para obtener una puntuación de dueto combinada de hasta 10 000 puntos.

Cada canción se divide en partes vocales diferentes destinadas a cada uno de los jugadores. La letra y los indicadores de actuación mostrarán cuándo debe cantar cada jugador, ya sea solo o los dos a la vez.

MODO ESTILO LIBRE

Perfecciona los solos y duetos en un ambiente no competitivo sin preocuparte por la puntuación. Selecciona el número de jugadores, elige un tema y la duración de la canción, o elige cantar una parte de un dueto. Automáticamente, no se mostrarán indicadores de tono en la pantalla, por lo que podrás cantar como quieras. Presiona el botón START (inicio) para detener la partida y activar la opción Indicador de tono.

LISTAS

Échales un vistazo a las cinco mejores puntuaciones de cada canción en cada nivel de dificultad, o a las diez mejores puntuaciones generales. Solo aparecerá una entrada por canción en la lista de las diez mejores puntuaciones.

Mediante la cámara EyeToy® podrás sacar una foto de celebración y mostrarla en lo más alto de las listas. Si alguien supera tu puntuación, la foto correspondiente desaparecerá.

MENÚ OPCIONES

Puedes elegir varias opciones; entre ellas, Posición de la pantalla y Reproducir.

CÁMARA USB EYETOY®

Conecta una cámara EyeToy® en uno de los conectores USB para disfrutar de una experiencia diferente en SingStar® Latino. La opción Fotos EyeToy® se refiere a las fotos de cada perfil de jugador y a las de mejor puntuación en las listas.

Si activas la opción Video EyeToy® la imagen de un participante reemplazará el video original, por lo que es posible recordar los mejores momentos mediante la pantalla Opciones de interpretación. Si activas la opción Efectos, remplazarás el video musical original con mejoras visuales y colores.

NOTA: De forma predeterminada, la opción Video EyeToy® estará desactivada y la de Fotos EyeToy® activada. Consulta el manual de instrucciones de la cámara EyeToy® para ver los detalles de configuración.

CARGAR/GUARDAR PARTIDA

Puedes cargar datos de una partida guardada con anterioridad o guardar la partida actual. También puedes activar y desactivar la función de guardado automático.

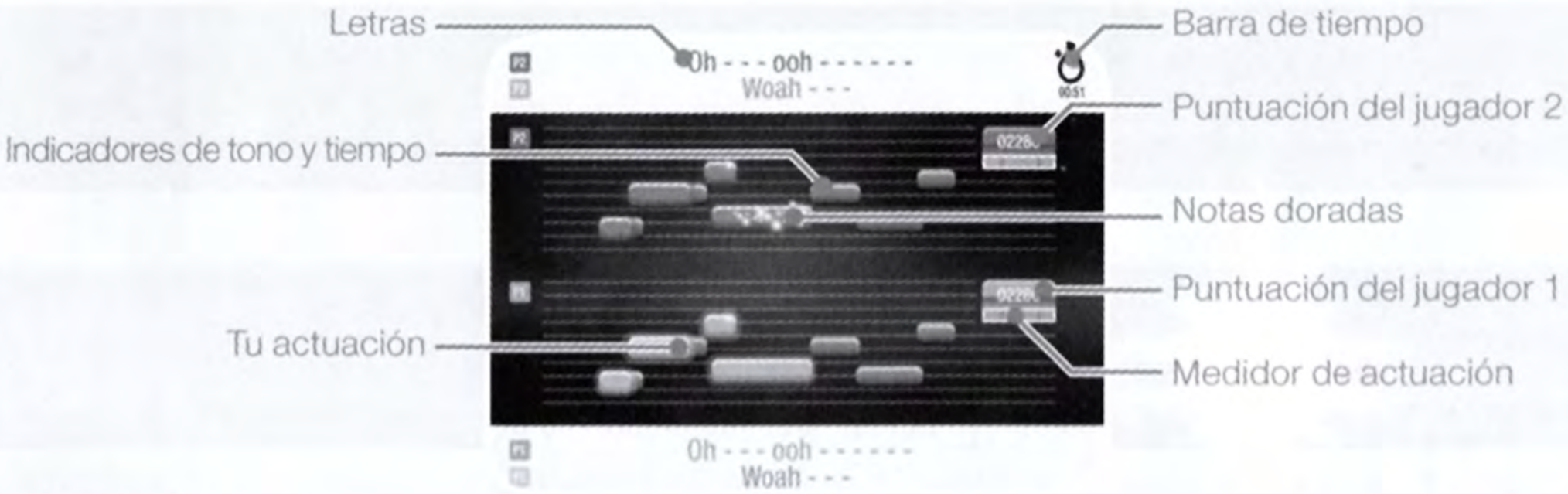
CÓMO JUGAR

Para jugar a SingStar® Latino solo tienes que seleccionar un modo de juego, tomar el micro y... ¡CANTAR!

En SingStar® Latino se utilizan los micrófonos SingStar® para todos los modos de juego. Tu interpretación vocal se oirá a través de los altavoces del televisor y obtendrás puntos en función de la entonación, el tono y el ritmo.

El jugador 1 siempre utilizará el micrófono azul y su interpretación vocal aparecerá en la pantalla en color azul, sobre los indicadores de tono y precisión. Durante los modos de juego con varios jugadores, el jugador 2 utilizará el micrófono rojo y su interpretación vocal aparecerá en la pantalla en color rojo, también sobre los indicadores de tono y precisión.

LA PANTALLA DEL JUEGO



NOTA: La pantalla del juego puede variar un poco en función del modo en el que estés jugando.

PUNTUACIÓN

A medida que vayas ganando puntos, aumentará la puntuación en la parte superior de la pantalla.

INDICADORES DE TONO Y PRECISIÓN

Estas barras grises muestran el tono correcto de la nota de manera similar a un pentagrama musical (las líneas horizontales donde se escriben las notas). Cuanto más alta sea la nota, más alta aparecerá en la pantalla. Del mismo modo, las barras muestran la sincronización y el tiempo que debes mantener la nota para saber cuándo cantar y durante cuánto tiempo mantener una nota.

TU ACTUACIÓN

En el transcurso de la canción se mostrará el nivel de la interpretación del jugador con relación a las notas correctas. A cada interpretación vocal le corresponde un color, de modo que las barras indicadoras aparecerán en la pantalla en azul o rojo, en función del modo de juego, del número de jugadores y del micrófono empleado. Al comparar una actuación mediante los indicadores de tono y precisión es fácil saber si un jugador canta demasiado agudo o demasiado grave, o si perdió el ritmo. Si canta bien, las notas entonadas aparecerán sobre los indicadores de tono y precisión, encajando a la perfección. ¡Entonces vienen los puntos!

LETRAS

En cada modo de juego, la letra de las canciones se mostrará en la pantalla momentos antes de cantarlas en el micro. Canta a tiempo fijándote en las palabras y cantando a medida que cambian de color. Verás que algunas están divididas por guiones, lo que indica que hay varias notas que cantar en esa palabra. El número de guiones corresponde al número de notas adicionales.

MEDIDOR DE ACTUACIÓN

El medidor horizontal de actuación es un indicador que muestra cómo canta un jugador en general durante una canción. Mantenlo en la zona de bonificación para conseguir puntos adicionales por una buena actuación constante.

CLASIFICACIÓN DE FRASES

La clasificación de frases aparece al final de cada línea para indicar si has cantado bien.

TEMPORIZADOR

El temporizador indica el número de minutos y segundos que faltan para el final de la interpretación de la canción actual.

NOTAS DORADAS

Cada canción contiene notas doradas específicas, que suelen ser más largas o agudas. Alcanza estas notas para acumular más puntos.

PERFILES DE JUGADOR

En SingStar® Latino pueden guardarse hasta 20 nombres y fotos de jugadores utilizando una Memory Card (Tarjeta de Memoria). Al configurar una partida con varios jugadores, desplázate por los perfiles para asignar jugadores a cada equipo. Pueden jugar hasta ocho jugadores a la vez, en dos equipos de cuatro.

Al formar los equipos, selecciona una ranura de jugador y presiona el botón ▣. Presiona ⬅ o ➡ para desplazarte por los perfiles de jugador guardados o selecciona "Nuevo jug." para introducir un nuevo nombre con el teclado en la pantalla. Si ya hay ocho perfiles de jugador en las ranuras en el modo Pasa el micro, presiona el botón ◉ para formar los equipos al azar.

Una vez que hayas guardado veinte perfiles de jugador, cada participante que agregues reemplazará al último jugador que introdujiste. Para borrar un jugador manualmente, marca su nombre y presiona el botón ◉.

CÓMO USAR EL TECLADO EN PANTALLA

Presiona ⬆, ⬇, ⬅ o ➡ para seleccionar un carácter en el teclado y, a continuación, presiona el botón ⊗ para insertarlo. Para eliminar un carácter, presiona el botón ◉, y para introducir un espacio presiona el botón ▣. Puedes acceder a muchos otros caracteres seleccionando la tecla "*". Cuando hayas introducido el nombre del jugador, selecciona "Aceptar" y presiona el botón ⊗ para guardarlo.

CÍRCULO DE SELECCIÓN DE CANCIONES

Las canciones que puedes cantar aparecen en exposición giratoria. Presiona ⬅ o ➡ para desplazarte por ellas y escuchar una muestra de cada una. Mantén presionado el botón R1 para acelerar tu desplazamiento por el círculo de selección. Presiona el botón ⊗ para seleccionar un tema concreto, o el botón ◉ para seleccionar una canción al azar.

LONGITUD DE CANCIÓN

Para interpretar la canción completa, selecciona "Normal", o elige "Corta" para cantar una versión editada.

CAMBIO DE DISCO

Cuando juegues en los modos Cantar un solo, Batalla, Dueto o Estilo libre, puedes insertar otro disco de SingStar® para elegir más temas. Cuando estés en el círculo de selección de canciones, presiona el botón SELECT (selección) y sigue las instrucciones que aparecen la pantalla.

Puedes acceder a la mayoría de los modos de juego y pantallas de opciones al insertar otro disco de SingStar®. Sin embargo, en determinados casos, por ejemplo para elegir el modo Pasa el micro, es necesario insertar el disco maestro de SingStar® Latino.

NOTA: Cuando utilices varios discos de SingStar®, SingStar® Latino hará referencia al "disco maestro".

SELECCIÓN DE CANCIONES EN PASA EL MICRO

En el modo Pasa el micro, el juego selecciona las canciones aleatoriamente para cada jugador, de modo que no hay favoritismos. Si no quieres cantar el tema que te ha tocado, presiona el botón ◉ para usar un bono aleatorio y seleccionar una canción distinta automáticamente.

Si los miembros de los dos equipos quieren cantar a la vez, un equipo debe canjear un bono aleatorio. Selecciona el equipo que lo hará y presiona el botón ⊗ para gastar el bono. Si los dos equipos cantan solos, presiona el botón ◉ para asignar un tema al azar al equipo que va a cantar. Recuerda: cada equipo dispone de un número limitado de bonos aleatorios, ¡así que úsalos con cuidado!

POPURRÍS

El modo Popurrís es una divertida alternativa a los temas completos; se trata de interpretar una serie de estribillos de diferentes canciones. Los popurrís se mostrarán en el círculo de selección de canciones cuando juegues en los modos Pasa el micro, Cantar un solo, Batalla y Estilo libre.

POPURRÍS MINI

Los popurrís mini solo están disponibles en el modo Pasa el micro. La diferencia es que, en vez de cantar estribillos enteros, solo tienes que interpretar la frase clave de cada tema antes de pasar a una nueva pista. Estas frases tienen una longitud aproximada de dos a cuatro líneas.

NOTA: No pueden incluirse los temas de otros juegos de SingStar® en los popurrís.

MENÚ DE PAUSA

Presiona el botón START (inicio) durante una canción para detener la interpretación y acceder al menú de pausa.

REPRODUCIR

¿Cómo te salió la última canción? ¿Es la mejor interpretación hasta el momento? Espera a que paren los aplausos y revive tu actuación en la pantalla Reproducir.

ESCUELA DE CANTO

Cualquiera puede llegar a ser una estrella sin necesidad de tener conocimientos o aptitudes musicales! Aunque para acaparar todas las miradas vale la pena aprender unas cuantas técnicas de camino al estrellato...

TONO

El tono de una nota indica si una canción se interpreta de forma afinada. SingStar® Latino controla el tono de cada cantante y lo compara con las notas correctas de la grabación original.

De este modo calcula el número de notas perfectas que emites o las incorrectas que se te escapan. Si te cuesta entonar, cambia la dificultad a Fácil o Media.

PRECISIÓN

La precisión determina si cantas las notas en el momento justo de la canción, algo esencial para lograr una buena puntuación.

MANTENIMIENTO

El mantenimiento es el tiempo durante el que un jugador debe mantener una nota musical. SingStar® Latino compara los tiempos correctos de la grabación original con los que mantiene el jugador y suma o resta puntos en consecuencia.

CONSEJOS DE LOS EXPERTOS

- La práctica hace la perfección: cantar un tema varias veces es la mejor manera de dominarla.
- Es fundamental controlar la respiración: observa los indicadores de tono y precisión para ver las notas largas que llegan y toma aire antes de cantarlas.
- Si no conoces una canción, tararéala mientras te aprendes la letra.
- Presta atención a la letra: tanto el indicador azul del jugador 1 como el rojo del jugador 2 marcan el momento en que debes cantar solo o junto a tu compañero.
- Ten cuidado cuando cantes duetos, ya que puedes encontrarte con partes complicadas en las que hay que cantar a dos voces.
- Cuando aparezca la letra en cursiva aprovecha para divertirte, ya que durante este momento no recibirás puntos.
- Es posible que te desanimes cuando interpretes una canción por primera vez, pero se hace más fácil con cada intento, ¡así que toma el micrófono y a cantar!

Este producto usa el software Lua 5.0.

LUA 5.0
http://www.lua.org
Copyright © 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio
Por este medio, se otorga permiso gratuito a cualquier persona que posea una copia de este software y los archivos de documentación relacionada (el "Software") para negociar el Software sin restricciones, lo cual incluye sin limitaciones el derecho a usar, copiar, modificar, combinar, publicar, distribuir, sublicenciar y/o vender copias del Software y para permitir que las personas a quienes se suministre el Software lo hagan, bajo las siguientes condiciones:
El aviso de copyright anterior y este aviso de permiso deben incluirse en todas las copias o partes importantes del Software.
EL SOFTWARE SE PROPORCIONA "TAL Y COMO ESTÁ", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPRESA O IMPLÍCITA, LO CUAL INCLUYE SIN LIMITARSE A ELLO, LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN, ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO Y LA NO VIOLACIÓN DE DERECHOS. BAJO NINGÚN CASO, LOS AUTORES O PROPIETARIOS DE COPYRIGHT SERÁN CONSIDERADOS RESPONSABLES ANTE RECLAMOS, DAÑOS U OTRAS DEMANDAS, YA SEA EN ACCIONES CONTRACTUALES, EXTRACONTRACTUALES O DE OTRO TIPO A CAUSA DE O EN RELACIÓN CON EL SOFTWARE, SU USO U OTRO TIPO DE NEGOCIACIÓN CON EL SOFTWARE.

SingStar® incluye el software de compresión de audio Ogg Vorbis
© 2008, Fundación Xiph.org

La redistribución y el uso en forma fuente o binaria, con o sin modificaciones, se permite siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:
- Las redistribuciones del código fuente deben conservar el aviso de copyright anterior, esta lista de condiciones y la siguiente exención de responsabilidad.
- Las redistribuciones en formato binario deben reproducir el aviso de copyright anterior, esta lista de condiciones y la siguiente exención de responsabilidad en la documentación y/u otros materiales suministrados junto con la distribución.
- Ni el nombre de la Fundación Xiph.org ni los nombres de sus colaboradores pueden utilizarse para recomendar ni promocionar productos derivados de este software sin previo permiso específico por escrito.

ESTE SOFTWARE ES PROPORCIONADO POR LOS DUEÑOS DE COPYRIGHT Y COLABORADORES "TAL Y COMO ESTÁ" Y SE NIEGA TODA GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA, LO CUAL INCLUYE SIN LIMITARSE A ELLO, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZACIÓN Y ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO. BAJO NINGÚN CASO, LA FUNDACIÓN NI LOS COLABORADORES SERÁN CONSIDERADOS RESPONSABLES POR NINGÚN DAÑO DIRECTO, INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL, PUNITIVO O CONSECUENTE (LO CUAL INCLUYE SIN LIMITARSE A ELLO, LA OBTENCIÓN DE BIENES O SERVICIOS SUSTITUTOS; LA PÉRDIDA DE USO, DATOS O GANANCIAS; O LA INTERRUPCIÓN DEL NEGOCIO) INDEPENDIENTEMENTE DE CÓMO SE HAYA CAUSADO Y BAJO CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD LEGAL, YA SEA EN ACCIONES CONTRACTUALES, EXTRACONTRACTUALES O DE RESPONSABILIDAD OBJETIVA (INCLUYENDO NEGLIGENCIA O CUALQUIER OTRO TIPO) A CAUSA DEL USO DE ESTE SOFTWARE, AUNQUE SE HAYA INFORMADO SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHO DAÑO.

GARANTÍA LIMITADA

Sony Computer Entertainment America (SCEA) garantiza al comprador original de este producto de SCEA que este software no tiene defectos de material y mano de obra durante un período de noventa (90) días a partir de la fecha original de compra. SCEA acepta reparar o reemplazar el producto de SCEA (a su entera discreción) dentro de un período de noventa (90) días. Debes llamar al 1-800-345-7669 para recibir instrucciones sobre cómo obtener los servicios de reparación/reemplazo.

Esta garantía no se aplica y es nula si el defecto del producto de SCEA surge a partir de abuso, uso insensato, maltrato o falta de cuidado. ESTA GARANTÍA REEMPLAZA TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN O AFIRMACIÓN DE NINGUNA NATURALEZA SE CONSIDERARÁ VINCULANTE U OBLIGATORIA PARA SCEA. TODAS LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUIDAS LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN Y ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO ESPECÍFICO, QUEDAN LIMITADAS AL PERÍODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. BAJO NINGÚN CASO SCEA SERÁ CONSIDERADO RESPONSABLE POR DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL PRODUCTO DE SOFTWARE DE SCEA.

Algunos estados no permiten limitaciones para la duración de las garantías implícitas y/o exclusiones o limitaciones de daños consecuentes, de manera que quizás las limitaciones y/o exclusiones de responsabilidad mencionadas no se apliquen a tu caso. Esta garantía te otorga derechos legales específicos y quizás tengas también otros derechos que varían según el estado en que vivas.

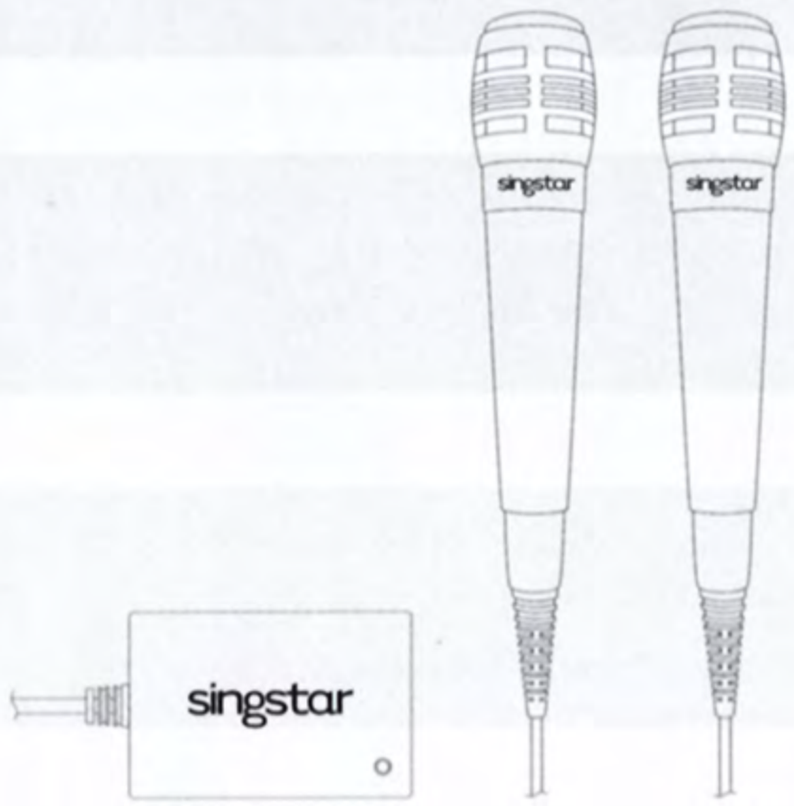
USO DE PRODUCTO NO AUTORIZADO:

El uso de software o accesorios no autorizados por Sony Computer Entertainment America puede dañar tu consola y/o invalidar la garantía. Sólo deben usarse accesorios oficiales o con licencia en los puertos de controles o las ranuras de tarjetas de memoria.

La copia, reproducción, alquiler, demostraciones o transmisiones públicas no autorizadas de este juego constituyen una violación de las leyes aplicables. El dueño de copyright se reserva todos los derechos a hacer copias de cualquier parte del juego para su posterior redistribución. Llama al 1-800-345-7669 para comunicarte con SCEA si no estás dispuesto a aceptar los términos de esta licencia.

PAQUETE DE MICRÓFONOS SINGSTAR™

MANUAL DE INSTRUCCIONES



SCEH-0001 7003801
© 2008 Sony Computer Entertainment America Inc.

Gracias por adquirir el paquete de micrófonos SingStar™. Antes de usar el producto, lee atentamente este manual y luego guárdalo como referencia para el futuro.

PRECAUCIONES

SEGURIDAD

Este producto se diseñó prestando la máxima atención a la seguridad. No obstante, todo dispositivo eléctrico puede llegar a causar incendios, descargas eléctricas o lesiones personales. Trata de seguir estas recomendaciones.

- Sigue todas las advertencias, precauciones e instrucciones.
- No uses el dispositivo si funciona de manera anormal.
- Si el dispositivo no funciona correctamente, visita nuestro sitio Web, www.us.playstation.com/support o llama al número de Servicios al consumidor de SCEA, 1-800-345-7669.

USO Y MANEJO

- No expongas los micrófonos o el conversor USB a altas temperaturas, mucha humedad o luz solar directa.
- No dejes ingresar en el producto líquido o partículas pequeñas.
- No coloques objetos pesados sobre el producto.
- Nunca desarmes o modifiques el producto.
- No dobles ni tires de los cables con fuerza.
- No lances, sueltes ni golpees con fuerza el producto.
- No toques las partes metálicas ni insertes objetos extraños en los conectores.

LIMPIEZA DEL PRODUCTO

Si se acumula polvo en el producto, sigue estas instrucciones para limpiarlo.

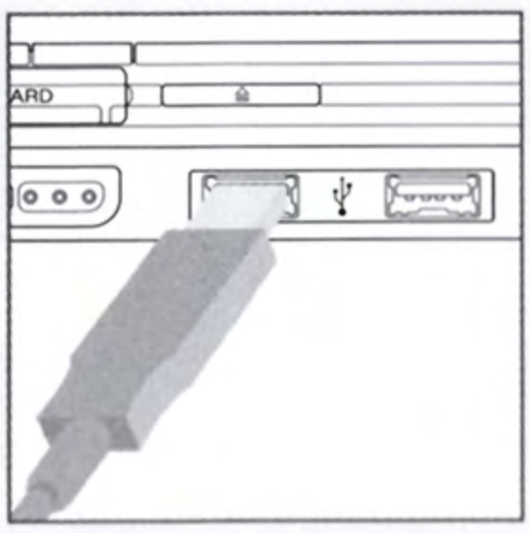
- Por razones de seguridad, desconecta el conversor USB del sistema y desconecta los micrófonos del conversor USB antes de limpiar el producto.
- Pasa una tela suave y seca por la superficie de los micrófonos y el conversor USB.

NOTAS

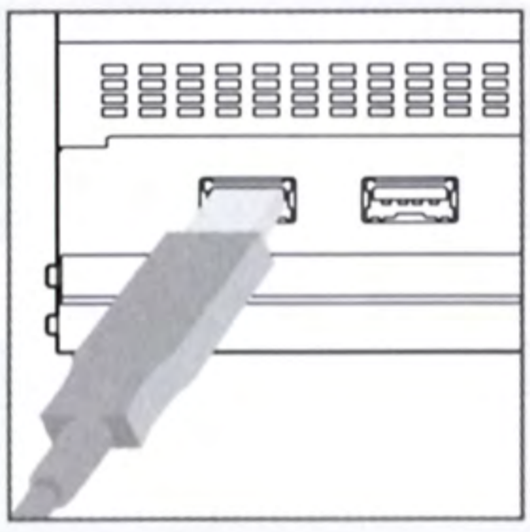
- Este producto contiene pequeñas piezas que pueden presentar un riesgo de asfixia para un niño.
- La limpieza del producto debe estar a cargo de un adulto o ser supervisada muy de cerca por un adulto.
- No uses telas humedecidas para limpiar el producto. Si entra agua, es posible que el producto deje de funcionar bien.
- No uses solventes u otros químicos, ya que pueden dañar el producto.

CONEXIÓN DE LOS MICRÓFONOS

Inserta firmemente el cable USB en un conector USB del sistema PlayStation®2 o PLAYSTATION®3.



PS2™



PS3™

Inserta firmemente el enchufe del micrófono azul en la entrada azul y haz lo mismo con el micrófono rojo en la entrada roja del frente del conversor USB. Al insertarse correctamente el enchufe del micrófono en el conversor USB se escucha con claridad un "clic".

Al cargar un juego compatible, la luz azul del conversor USB se enciende para indicar que los micrófonos y el conversor USB están bien conectados y funcionan correctamente.

Puedes conectar o desconectar los micrófonos mientras el sistema esté encendido. No obstante, es posible que el funcionamiento del software se vea afectado si los micrófonos se mantienen desconectados.

DESCONEXIÓN DE LOS MICRÓFONOS Y EL CONVERSOR USB

Para desconectar el conversor USB del sistema, tira del conector. No tires del cable, ya que podrías dañarlo.

Ten en cuenta que, al retirar el conversor USB del sistema mientras estás jugando, el juego puede quedar en pausa.

USO DE LOS MICRÓFONOS

CÓMO SOSTENER LOS MICRÓFONOS

Al cantar, sostén el micrófono a una distancia de cerca de 5-8 cm (2-3 pulgadas) de la boca. Canta directamente sobre la parte superior del micrófono.

Mantén alguna distancia entre el micrófono y la TV. Si el micrófono se acerca demasiado a la TV, puede generar un feedback (un sonido fuerte y agudo).

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si tienes alguna de las siguientes dificultades al utilizar los micrófonos o el conversor USB, usa esta guía para solucionar el problema. Si el problema persiste, visita nuestro sitio Web, www.us.playstation.com/support o llama al número de Servicios al consumidor de SCEA, 1-800-345-7669.

No puedes oír tu voz durante el juego

- Los micrófonos no están conectados al conversor USB. Verifica que se oiga "clic" al conectarlos.
- El conversor USB no está conectado al conector USB del frente del sistema.
- El micrófono está demasiado lejos o a un ángulo inadecuado de la boca.
- Está muy bajo el volumen de la TV o el receptor.

Durante el juego, el jugador número uno aparece en la pantalla como número dos y el jugador número dos aparece como número uno.

- El micrófono rojo se insertó en la entrada azul y el micrófono azul se introdujo en la entrada roja del conversor USB. Alterna los micrófonos y asegúrate de que los colores del micrófono coincidan con los de la entrada del conversor USB.

La televisión emite un sonido agudo.

- Estás ubicado demasiado cerca de los parlantes. Aléjate de los parlantes.

ESPECIFICACIONES

Interfaz

USB 1.1

Conector

USB

Consumo de energía

30 mA

Dimensiones del conversor USB (aprox.)

74 x 50 x 20 mm (2,91 x 1,97 x 0,79 pulgadas)

Dimensiones de los micrófonos (aprox.)

240 x 38 mm (9,45 x 1,5 pulgadas)

Peso (aprox.)

690 g (1lb 8 oz)

Longitud del cable (aprox.)

3 m (9,84 pies)

Temperatura en funcionamiento

5 °C – 35 °C (41 °F – 95 °F)

El diseño y las especificaciones están sujetos a cambios sin aviso.

GARANTÍA LIMITADA DE SINGSTAR

Sony Computer Entertainment America (SCEA) garantiza al comprador original que este producto no tiene defectos de material y mano de obra durante un período de un (1) año a partir de la fecha original de compra. Esta garantía no se aplica a ningún suministro (como las baterías). Ante la presentación de un comprobante de compra, SCEA acepta reparar el producto o reemplazarlo con uno nuevo o reacondicionado en fábrica, a criterio de SCEA, durante un período de un (1) año de la adquisición. Para efectos de esta Garantía limitada, "reacondicionado en fábrica" significa que se regresó el producto a sus especificaciones originales. Para obtener una autorización de devolución y las instrucciones de envío, visita http://www.us.playstation.com/support o llama al 1-800-345-7669.

Esta garantía no se aplica y es nula si el defecto del producto de SCEA surge a partir de abuso, uso insensato, maltrato, falta de cuidado u otros medios que no tienen relación con defectos de materiales o de mano de obra. ESTA GARANTÍA REEMPLAZA TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN O AFIRMACIÓN DE NINGUNA NATURALEZA SE CONSIDERARÁ VINCULANTE U OBLIGATORIA PARA SCEA. TODAS LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES A ESTE PRODUCTO, INCLUIDAS LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN Y ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO ESPECÍFICO, QUEDAN LIMITADAS AL PERÍODO DE UN (1) AÑO DESCRITO ANTERIORMENTE. BAJO NINGÚN CASO SCEA SERÁ CONSIDERADO RESPONSABLE POR DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES QUE RESULTEN DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL PRODUCTO DE SCEA. ALGUNOS ESTADOS O PROVINCIAS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, Y ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LAS LIMITACIONES DE LOS DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, DE MANERA QUE LAS LIMITACIONES O EXCLUSIONES MENCIONADAS QUIZÁS NO SE APLIQUEN A TU CASO. Esta garantía te otorga derechos legales específicos y quizás tengas también otros derechos que varían según el estado y la provincia. Esta garantía sólo es válida en Estados Unidos y Canadá.

NOTA:

Este equipo ha sido probado y demostró cumplir con los límites para dispositivos digitales de Clase B según la Sección 15 de las Reglas de la FCC. Estos límites están diseñados para brindar una protección razonable contra las interferencias dañinas en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se usa según las instrucciones, puede generar interferencias dañinas en las comunicaciones de radio. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurrirán interferencias en una instalación particular. Si el equipo genera interferencias negativas en la recepción de radio o televisión, lo cual se puede determinar apagándolo y encendiéndolo, se recomienda al usuario intentar solucionar el problema con las siguientes medidas:

- Orienta o ubica de manera diferente la antena de recepción.
- Aumenta la separación del equipo y el receptor.
- Conecta el equipo en una toma de un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Solicita ayuda al vendedor o a un técnico experimentado de radio o televisión.